SUNSOFT™ for the Nintendo Entertainment System™

*NES-EQ-FRG

FESTER'S QUEST™

INSTRUCTION MANUAL

SUNSOFT

This official seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.™

THIS GAME IS
LICENSED BY NINTENDO®
FOR PLAY ON THE

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

VORSICHTSMASSNAHMEN

Bei Einlegen/Herausnehmen dieses Spiels in/aus dem N.E.S. Grundgerät ist dieses immer auszuschalten.
Das Spiel darf keinen extremen Temperaturschwankungen ausgesetzt werden. Vermeiden Sie schwere Stösse, Fallenlassen und nehmen Sie das Spiel keinesfalls auseinander. Die Kontakte dürfen nicht berührt, verschmutzt oder nassgemacht werden.

VIELEN DANK fuer Ihre Wahl des SUNSOFT-Spielmoduls "Fester's Quest".

BEVOR Sie sich ins Spiel stuerzen, sollten Sie sich vielleicht etwas in diese Spielanleitung vertiefen. Sie werden merken, dass Sie das Spiel dann viel eher in den Griff bekommen und schneller in seinen Bann gezogen werden.
Bewahren Sie diese Anleitung gut auf!

INHALTSVERZEICHNIS

DIE STORY 2
EIN LANGER WEG FUER FESTER 3
EIN HEISSES PFLASTER 4
MENU-BILDSCHIRM 5
FESTER'S TRICKKISTE 6
STEUERUNG AUF EINEN BLICK 8
HAEUSER 9
GEBAEUDE & VERRUCHTE ALIENS 10
DIESE ALIENS HABEN'S IN SICH 11
HEISSE TIPS 12

DIE STORY

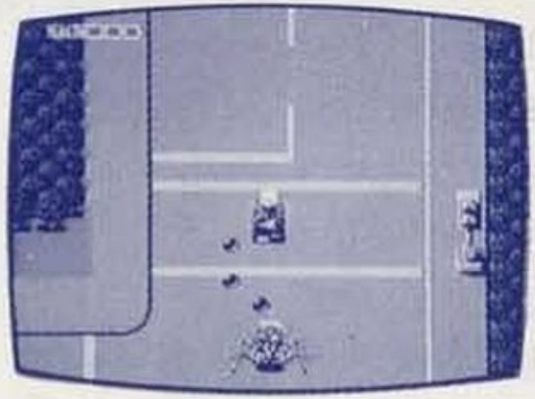
Im Grunde genommen faellt Familie Addams nicht sonderlich aus der Reihe, eigentlich sind sie sogar recht clevere Leute. Es war naemlich Ma-Ma, die immer davor warnte, dass eines Tages Ausserirdische mit einem UFO die Stadt angreifen wuerden. Natuerlich glaubte der Rest der Familie, Ma-Ma haette nicht mehr alle Tassen im Schrank. Doch Ma-Ma sprach vorsorglich mit ihrer Kristallkugel einen Zauber aus, der das Haus der Addams-Familie schuetzend umgeben sollte.

Als Onkel Fester eines Nachts ein Mondbad nahm, erschien das mythenumwobene UFO und beamte alle Bewohner der Stadt an Bord. Als aber die miesen Aliens mit ihren Sensoren das Haus der Addams-Familie nach Lebensformen abtasteten, schlug dank Ma-Mas Zauberspruch keines ihrer Instrumente aus.

Weil Gomez das Hause Addams vor ausserirdischen Uebergriffen schuetzen muss, schnappte sich Fester seine zuverlaessige Knarre und stuerzte sich ins Abenteuer, um die Stadtbewohner aus den Klauen der Ausserirdischen zu befreien.

EIN LANGER WEG FUER FESTER

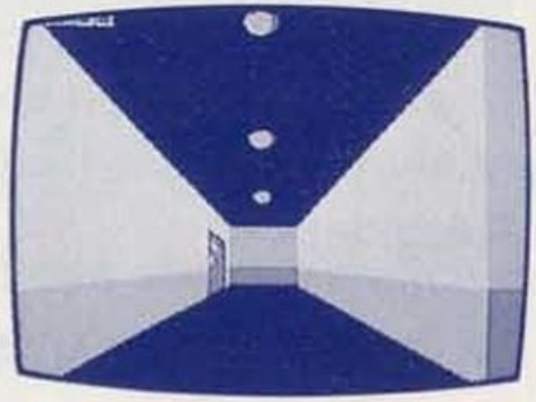
Es gibt drei Levels, die aus der Vogelperspektive gezeigt werden.



1. Strassen und Parks

2. Muffige Kanalisationsgaenge tief unter der Erde

3. Das Raumschiff der Aliens



Ausserdem gibt es komplexe Gaenge, durch die man in 3D-Perspektive schleicht.

EIN HEISSES PFLASTER

Im Laufe seiner Mission wird Fester an einer Vielzahl von Haeusern vorbeikommen, die er erforschen oder in denen er so manches nuetzliche Extra einstecken kann. Auf seinem Weg werden Fester auch verschiedene feindliche Kreaturen ueber den Weg laufen, die er beseitigen muss. Einige von ihnen werden praktische Gegenstaende zuruecklassen, wenn er sie vernichtet.

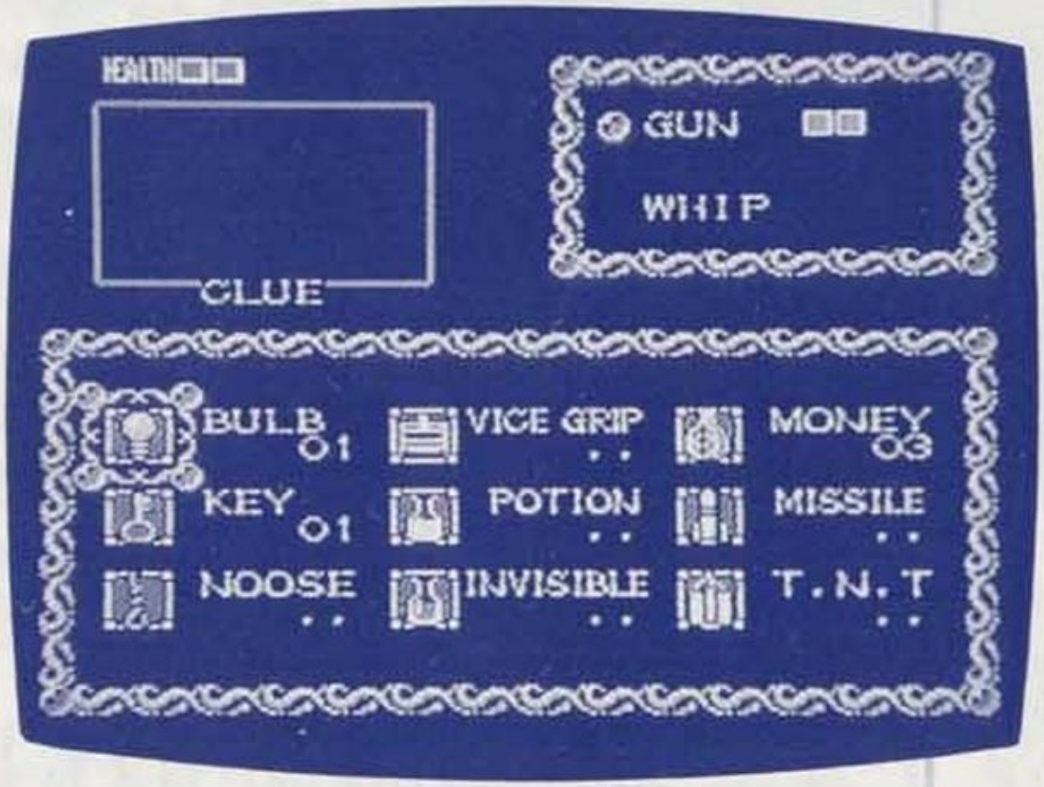
In einige Gegenden kann man nur gelangen, wenn man sich durch die unheimliche Kanalisation schlaegt. Zutritt erlauben Treppen und Kanaldeckel.

DUESTERE GAENGE UND ABWASSERKANAELE

Diese Passagen sind der einzige Weg in andere Gebiete. Feinde, die man hier wegputzt, lassen hilfreiche Gegenstaende zum Aufheben zurueck.

MENU-BILDSCHIRM

Dieses Menue hat
3 Funktionen:



1. Hier kann man verfuegbare Gegenstaende zum Gebrauch auswaehlen.

2. Man kann jederzeit die Waffe gegen die Peitsche tauschen und ueberwachen, wie es in Sachen Feuerkraft steht.

3. Auf der "CLUE"-Karte kann man einen Hinweis auf den wahrscheinlichen Schlupfwinkel des Alien-Chefs bekommen.

FESTER'S TRICKKISTE

"Clue": Besteht aus insgesamt 5 Teilen. Fuer jeden beseitigten Anfuehrer der Ausserirdischen bekommt man ein weiteres Teil.

Gun/Whip (Waffe/Peitsche): Die maximale Angriffskraft von Festers ist 8, die von seiner Peitsche 4. Mit Knopf A, Knopf B oder SELECT kann man sich eine Waffe aussuchen.

Bulb (Gluehbirne): Fester steht zwar staendig unter Strom, aber um Licht in die duesteren Gaenge zu bringen, braucht er Gluehbirnen.

Key (Schluessel): Den braucht man, um Gebaeude zu betreten.

Money (Geld): Fuer 5 Dollar kann man sich an einer Hotdog-Bude den Bauch vollstopfen und so fuer neue Lebensenergie sorgen.

Vice Grips (Verbandszeug): Falls Fester mal wieder von Moskitos massakriert und betaeubt worden ist, kann er mit dieser Salbe einen klaren Kopf bekommen.

TNT: Mit Knopf A kann man diese kleinen Zeitbomben zuenden.

Potion (Heiltrank): Ein kraeftiger Schluck aus diesem Flaeschchen fuellt Ihre Energie auf.

Invisible Potion: Dieser Trank macht Sie kurz unsichtbar.

Missile: Mit dieser Rakete kann man die Ausserirdischen gleich reihenweise wegpusten.

Noose: Mit diesem Gegenstand laesst sich Lurch dazu bewegen, alle Gegner auf einmal vom Bildschirm zu raeumen.

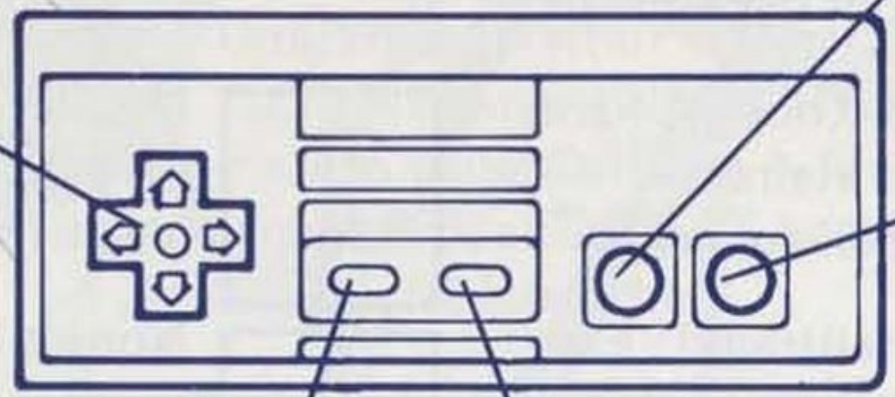
ANDERE GEGENSTAENDE:

Gun: Blaue "Gun"-Symbole erhoehen die Feuerkraft, rote verringern sie.

Whip: Blaue "Whip"-Symbole machen die Peitsche zu einer furchteinfloessenden Waffe, rote verringern ihre Wirkung.

STEUERUNG AUF EINEN BLICK

4-Wege-Taster
Um Fester zu steuern und im MENU-Bildschirm Extras anzuwaehlen.



Knopf B
Mit Knopf B kann man Festers Knarre oder Raketen abfeuern.

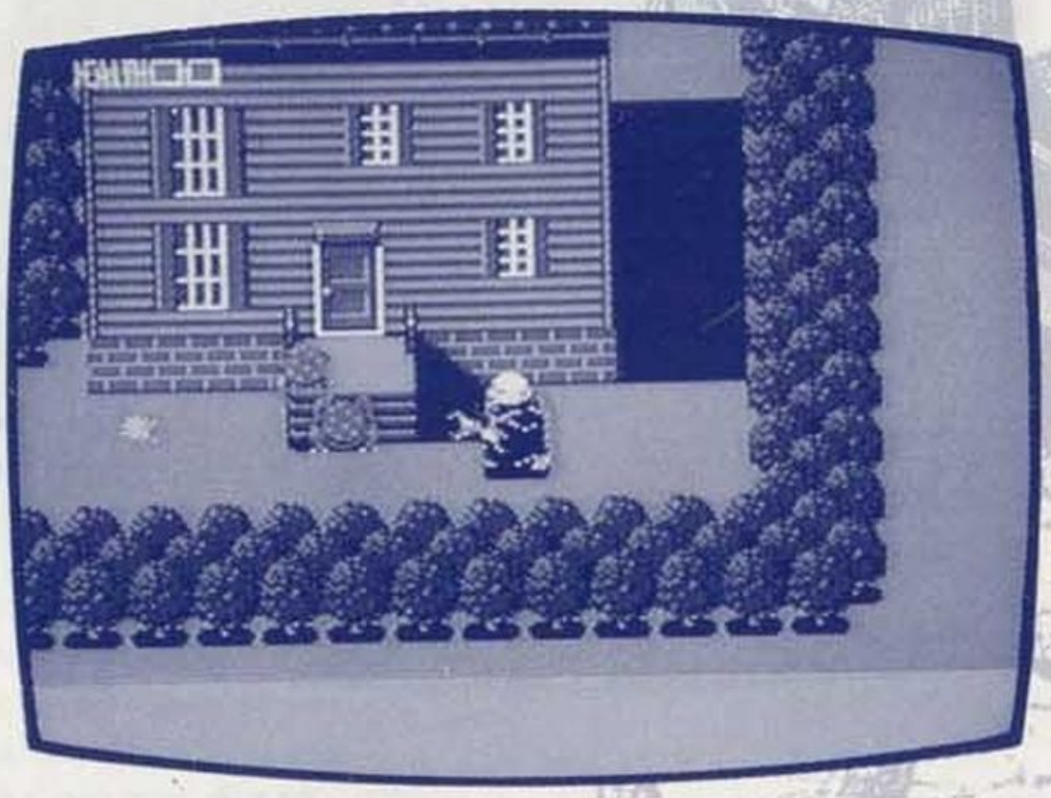
Knopf A
Mit diesem Knopf kann man Waffen oder Gegenstaende aus dem MENU-Bildschirm benutzen.

Select-Taste
Um eine Pause einzulegen, diese Taste druecken.

Start-Taste
Um den MENU-Bildschirm zu aktivieren oder zu verlassen.

HAEUSER

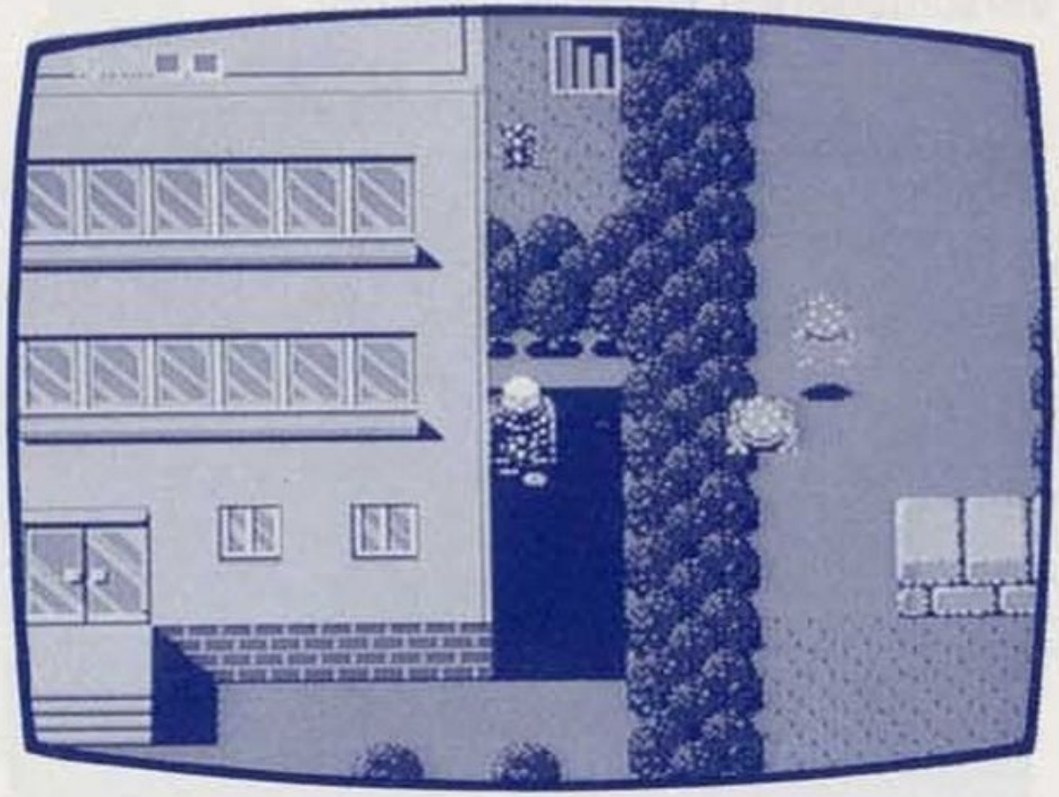
Unterwegs kommt man an 7 verschiedenen Haeusern vorbei.
In jedem bekommt Fester
von einem Mitglied der
Addams-Familie ein
Extra zugesteckt.



- Pugsly
- Wednesday
- Thing I
- Thing II
- Thing III
- Morticia
- Ma-Ma

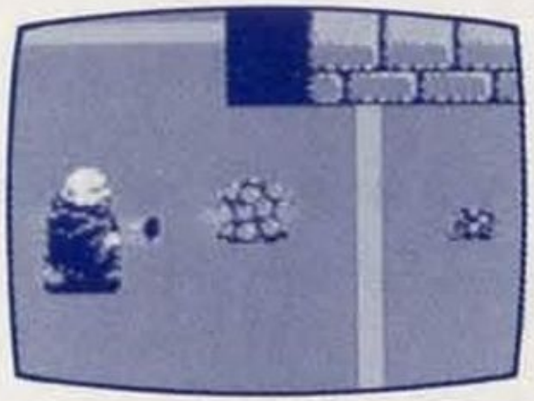
Ueberwaeltigt man einen der gewieften Alien-Anfuehrer, werden saemtliche Vorraete an Gegenstaenden aufgefrischt.

GEBAEUDE & VERRUCHTE ALIENS

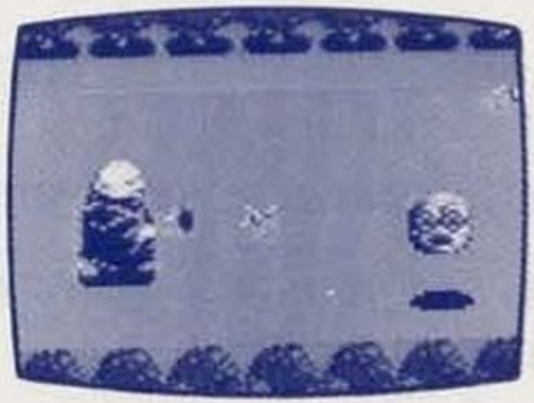


Im Laufe des Abenteuers kann man 6 verschiedene Gebaeude besuchen. Sie sollten auf keinen Fall versuchen, sich ohne einen Schluessel Zutritt zu verschaffen. In jedem Gebaeude erwartet sie ein verwirrendes Geflecht aus Gaengen und Korridoren. In den meisten der Labyrinthe hat sich einer der Anfuehrer hinter einer bestimmten Tuer verschanzt. Es gibt allerdings einen Komplex am Rande der Stadt, in dem keines der Aliens haust. Hier ist hinter der Wand in einer Sackgasse ein Gegenstand versteckt, der Festers Energieanzeige von 2 auf 4 Einheiten erhoeht.

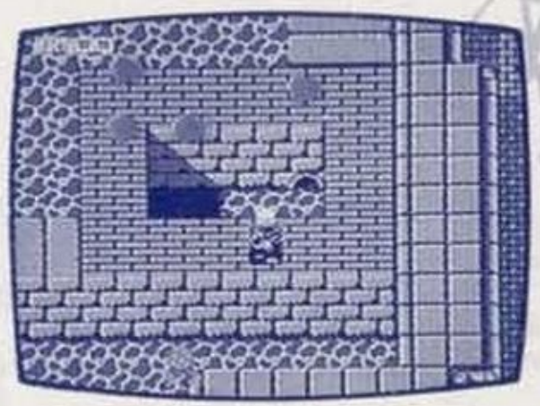
DIESE ALIENS HABEN'S IN SICH



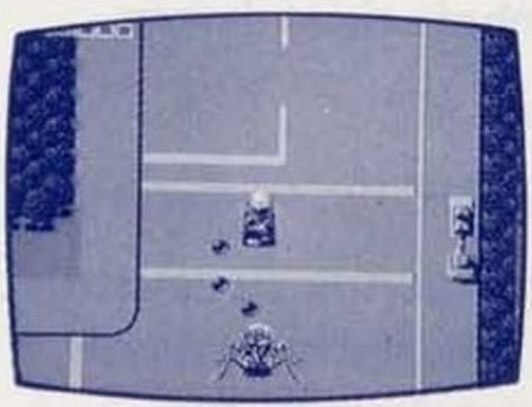
1. Globules – Sie belaestigen den armen Fester auf seinem ohnehin beschwerlichen Weg.



2. Skeeters – Diese Ausserirdischen schweben ueber dem Boden und spucken Moskitos, wenn man sie angreift. Wird Fester gestochen, kann er sich nur noch mit letzter Kraft wegschleppen und muss schnellstens eine Familienpackung Salbe (Vice Grips) auf die Wunde schmieren.



3. Slimeballs – Diese glitschigen Aliens vermehren sich, wenn man auf sie schiesst. Am Besten geht man ihnen aus dem Weg.



4. Riesenskorpion – Wenn er auftaucht, wird es Zeit, dass sich Fester aus dem Staub macht und eine neue Gegend aufsucht.

Die Anfuehrer der aliens – Um einige der Kerle zu vernichten, werden Sie eine hochgepowerte Peitsche benoetigen.

HEISSE TIPS

Gehen sie sicher, dass Sie immer einen gesunden Vorrat an Extras haben.

Es ist empfehlenswert, mit dem NES-Advantage oder einem anderen Joystick mit Dauerfeuer zu spielen.

Mit Dauerfeuer kann man den Slimeballs kraeftig einheizen und so viele praktischen Extras einsacken.

Sorgen Sie fuer mehr Lebensenergie, indem sie eine Sackgasse in einem Gebaeude am Stadtrand genau inspizieren.

Nicht vergessen: Rote "Gun"- und "Whip"-Symbole liegenlassen.

In 3D-Gaengen haben jegliche Waffen Ladehemmung.

Wenn Fester mal am Ende ist, ruhig mit CONTINUE weiterspielen.

Es ist ratsam, Gaenge vorsichtig zu erkunden und Karten zu zeichnen. Falls man ein Gebaeude aus Versehen verlassen hat, muss man sich einen neuen Schluessel besorgen und sich erneut auf die Suche nach dem Alien-Anfuehrer machen.

SUNSOFT

FESTER'S QUEST™

PRECAUCIONES

Asegúrate de que tu consola está apagada al insertar o retirar tu cartucho.
Este es un dispositivo de alta tecnologia. No lo guardes en lugares demasiado frios o calientes. No lo dejes caer, ni lo desmontes.
Evita tocar los conectores. No dejes que se ensucien o humedezcan, ya gue esto podria dañar el cartucho.

¡Gracias! por adquirir el cartucho "Fester's Quest" de SUNSOFT.
Por favor, lee atentamente este manual antes de empezar el juego. De este modo, podrás jugar mejor y disfrutar mucho más. Asegúrate de mantener estas instrucciones en lugar seguro.

Indice

La Historia 16
Cómo Jugar 17
Escenario Exterior 18
Pantalla de Menú 19
Objetos de la Pantalla de Menú 20-21
Manejo del Mando de Control 22
Casas 23
Edificios y Jefes Alienigenas 24
Principales Enemigos Alienigenas 25
Consejos 26

LA HISTORIA

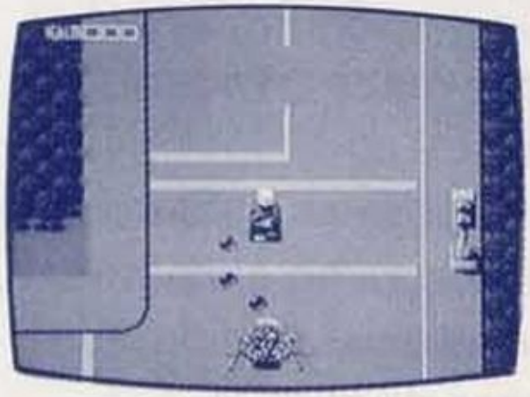
La familia Addams no es muy extraña, de hecho es bastante elegante. Verás, Ma-Ma siempre estaba esperando una invasión alienigena sobre la ciudad. El resto de los Addams pensaban que estaba loca, pero Ma-Ma, usando su bola de cristal, puso un hechizo protector sobre toda la familia.

Cuando el Tio Fester estaba tomando un baño de luna una noche, apareció un OVNI y absorbió a todos los habitantes de la ciudad. Cuando los alienigenas rastrearon la casa de los Addams con sus scanners, no detectaron ninguna forma de vida, gracias al hechizo de Ma-Ma.

Asi que Fester cogió su pistola y comenzó la misión de rescatar a todos los habitantes capturados en el OVNI extraterrestre.

COMO JUGAR

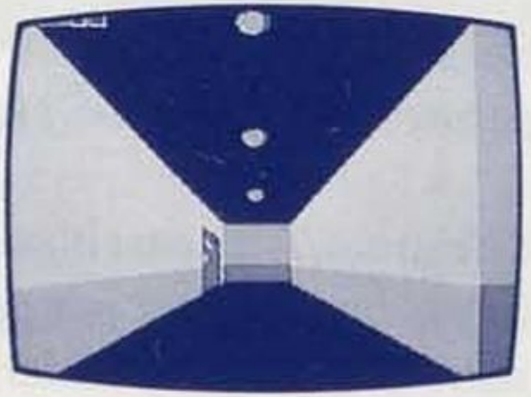
Hay tres niveles vistos desde arriba.



1. Escenario Exterior

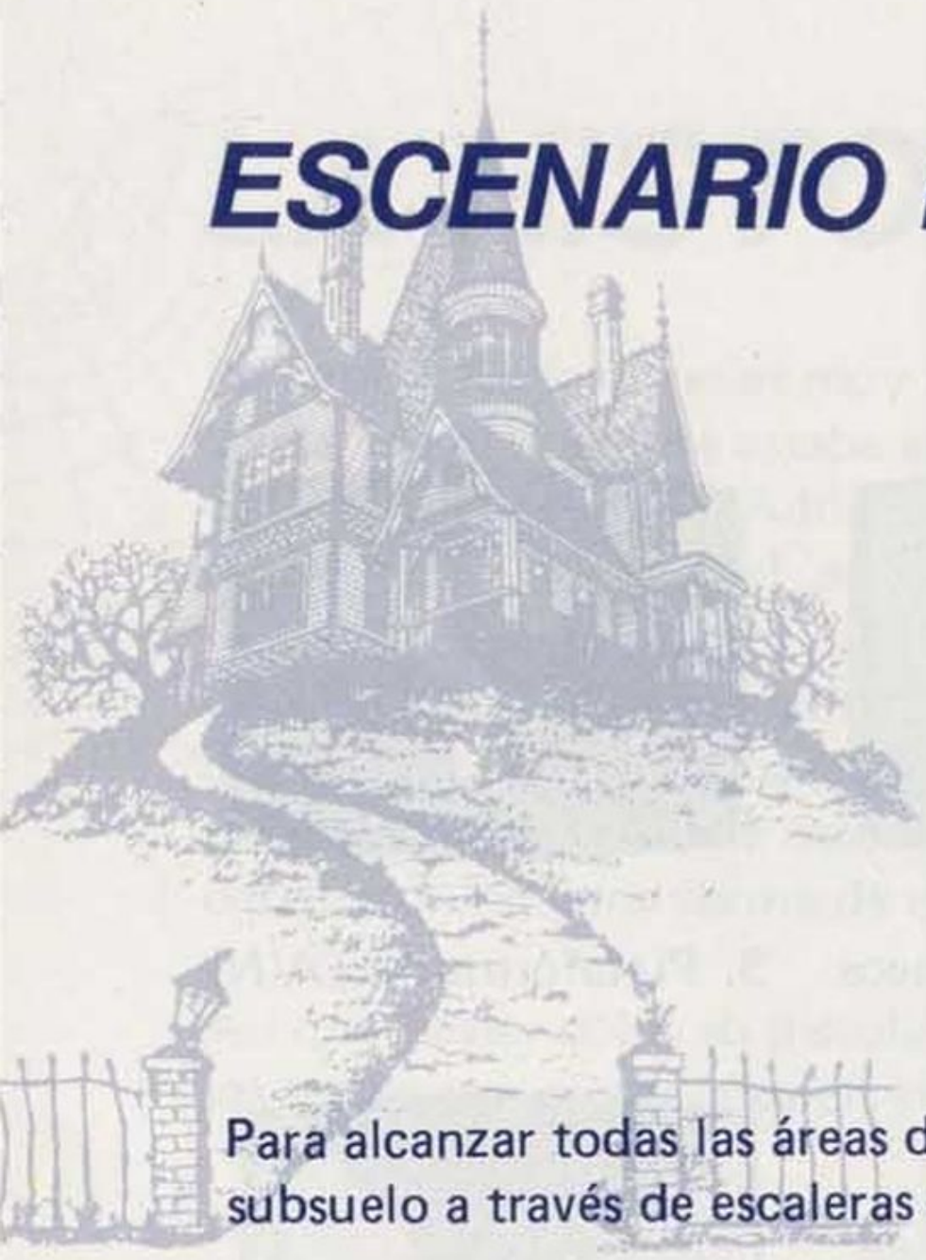
2. Túneles Subterráneos

3. Plataforma del OVNI



También hay una vista tridimensional en forma de pasillo.

ESCENARIO EXTERIOR



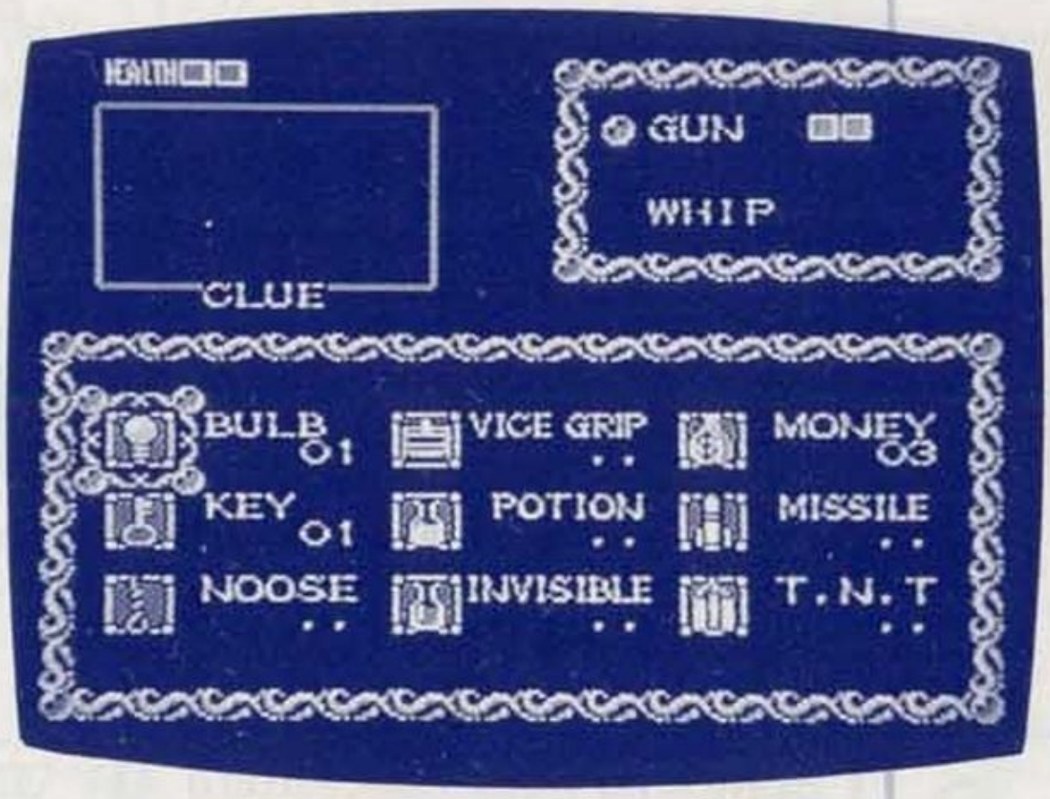
A medida que Fester avanza en su misión, encontrará varias casas y edificios en los que debe entrar para conseguir objetos útiles. También encontrará en el camino a diversas criaturas enemigas que habrá de derrotar . Algunas de ellas se convertirán en objetos utilizables al ser destruidas.

Para alcanzar todas las áreas del escenario exterior, deberás entrar en el subsuelo a través de escaleras o tapas de alcantarillas.

Subsuelo/Alcantarillas.
Estos pasajes son necesarios para alcanzar diferentes áreas. Los enemigos aqui destruidos pueden dejarte útiles objetos.

PANTALLA DE MENU

Hay tres funciones principales en la pantalla de menú:

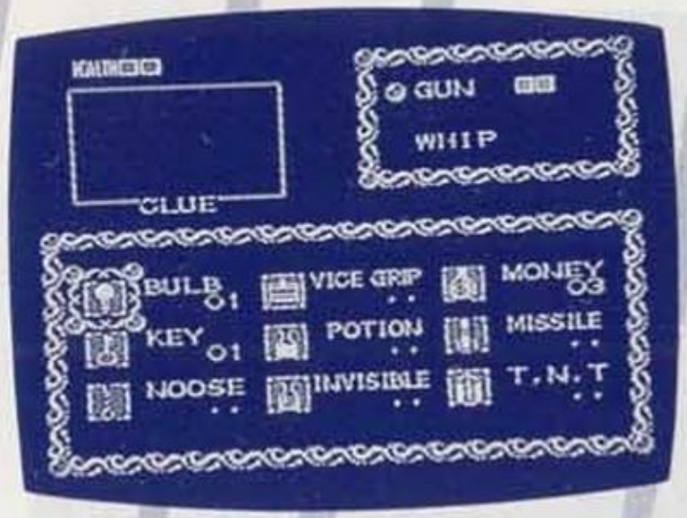


1. Seleccionar objetos disponibles para usar.

2. Elegir pistola o látigo y ver energia. Morticia te da el látigo después de haber derrotado al primer jefe.

3. "CLUE", un mapa de dónde puede estar el Jefe Supremo de los extraterrestres.

OBJETOS DE LA PANTALLA DE MENU



"Clue": Compuesto de cinco piezas en total. Se añadirá una nueva pieza cada vez que es destruido un jefe enemigo.

Poder de la Pistola/Látigo: La potencia máxima de la pistola es 8, y la del látigo 4. Para seleccionar Pistola o Látigo, usa los botones "A", "B" o "Select".

Bombilla: Fester necesitará este objeto para iluminar las zonas subterráneas.

Llave: Es necesaria para entrar en un edificio.

Dinero: Con cinco unidades, puedes visitar un puesto de "Hot Dog" y recuperar energias.

Torniquete: Si te pica un mosquito enemigo y pierdes velocidad, usa este objeto para recuperarla.

TNT: Usa el botón "A" para instalar estas bombas de tiempo retardado.

Poción: Te devolverá toda la salud perdida.

Poción Invisible: Los enemigos no podrán verte ni atacarte durante un tiempo.

Misil: Puede destruir varios enemigos de una vez.

Lazo corredizo: Da pequeñas sacudidas y acaba con todos los enemigos en la pantalla.

Otros Objetos para coger:

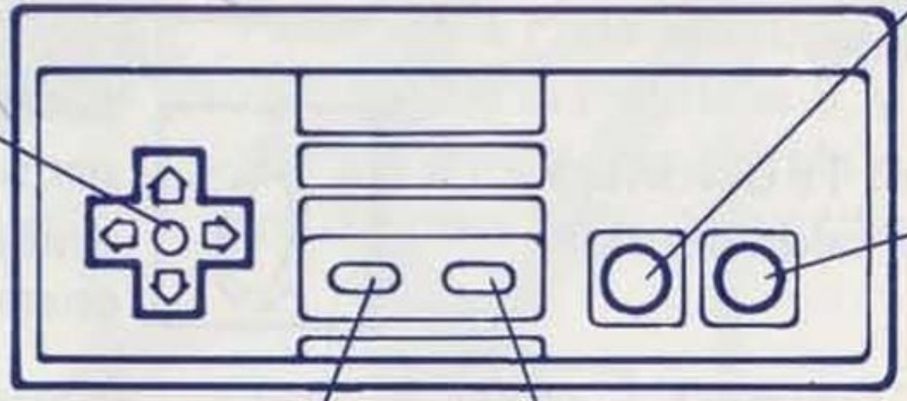
Pistola: Las pistolas azules incrementan el poder de fuego, y las rojas lo reducen.

Látigo: Los látigos azules aumentan tu poder de ataque con látigo, y los rojos lo reducen.

MANEJO DEL MANDO DE CONTROL

Botón B
Dispara pistola y misiles

Bloque de Control
Controla la dirección de Fester



Botón A
Permite usar el objeto o arma seleccionado

Select (Selección)

Start
Pasa de la pantalla principal al menú.

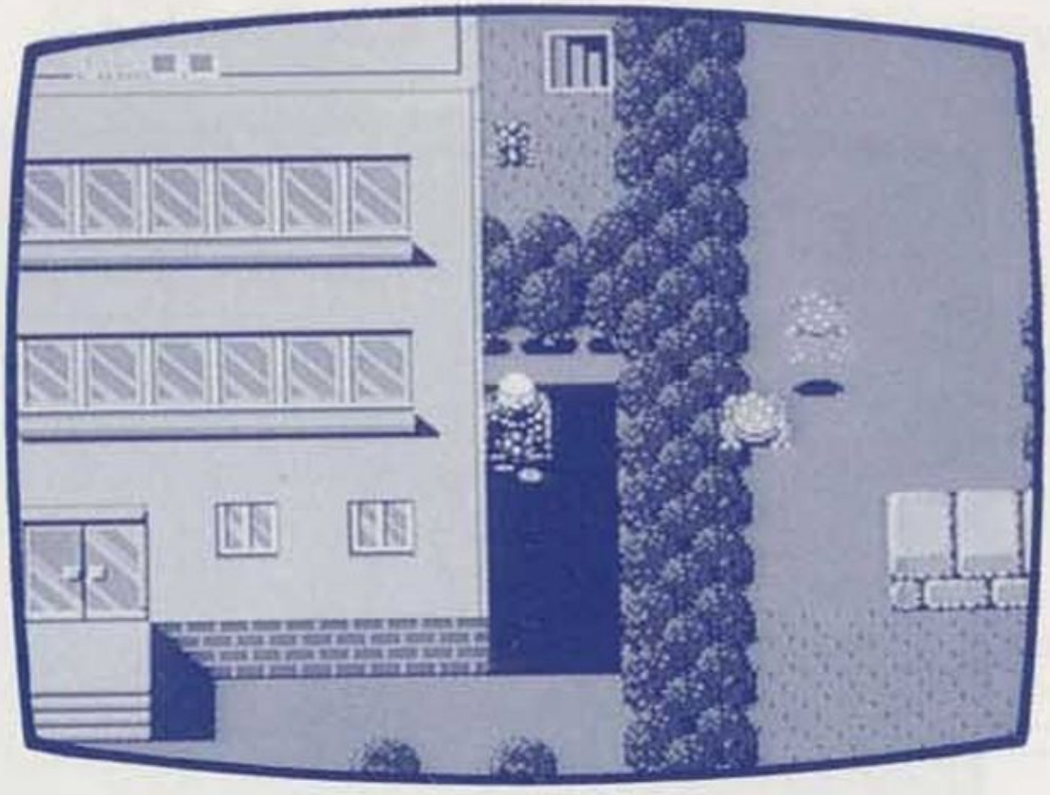
CASAS

Hay 7 casas diferentes para visitar. Cada una contiene a un miembro de la familia Addams esperando para darte objetos.

- Pugsly
- Wednesday
- Thing I
- Thing II
- Thing III
- Morticia
- Ma-Ma

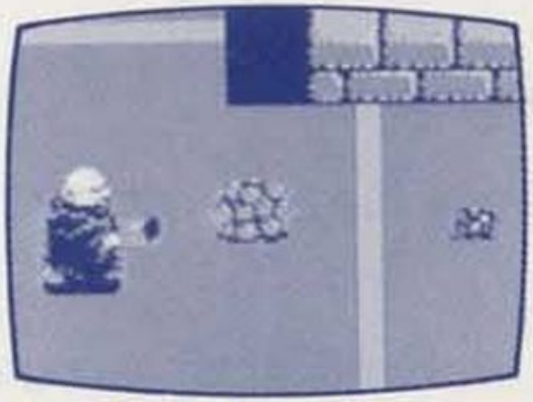
Los objetos conseguidos serán totalmente recargados cada vez que es destruido un nuevo jefe.

EDIFICIOS



Hay 6 edificios diferentes para visitar en tu aventura. Recuerda que necesitas una llave para entrar en un edificio. En cada uno de ellos hay un laberinto de pasillos. La mayoria de los edificios contienen a un jefe extraterrestre escondido tras una puerta. Hay un edificio que no contiene ningún jefe. En su lugar, tiene un objeto escondido tras un muro en una zona sin salida que aumenta tu salud de 2 a 4 unidades.

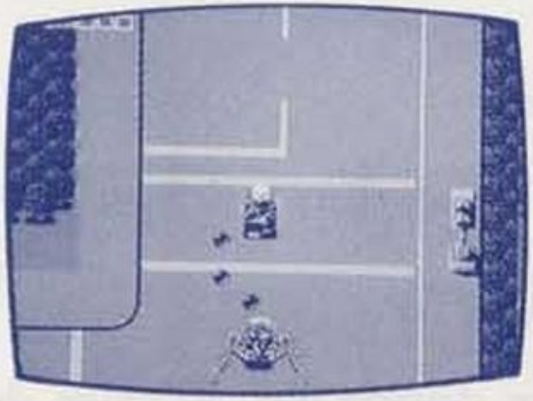
PRINCIPALES ENEMIGOS ALIENIGENAS



1. **Globule** – Molestará a Fester durante toda la aventura.

2. **Skeeter** – Este enemigo envia mosquitos paralizantes contra Fester al ser tocado. Para recuperarse de un aguijonazo, Fester necesitará el torniquete.

3. **Replicantes** – Estas bolas babosas sólo se multiplican si las disparas. Lo mejor que puedes hacer es esquivarlas.



4. **Escorpión Gigante** – Cuando aparece, más vale irse a otra parte de la aventura.

Jefes Extraterrestres – Para derrotar a algunos jefes, necesitarás un látigo totalmente cargado de energia.

CONSEJOS

Asegúrate de tener todos los objetos totalmente cargados.

El uso de un "joystick" tipo "turbo" con opción de fuego rápido será de gran utilidad.

Con joystick de fuego rápido, puedes destruir a los Replicantes y coger muchos objetos útiles más rápidamente.

Aumenta tu salud de 2 a 3 unidades entrando en la casa que está fuera del camino y rompiendo el muro donde no hay salida. La cuarta unidad la puedes recibir en la casa de la familia.

Recuerda: Evita coger la pistola o el látigo rojos.

Las armas no están disponibles en los pasillos de tres dimensiones.

Cuando se acaba tu salud, usa la opción "continue".

Intenta ir despacio en los pasillos y recuerda por dónde vas. Si sales de un edificio accidentalmente, necesitarás una llave para volver a entrar y encontrar al Jefe Extraterrestre.

CONSEJOS

SUNSOFT™ for the Nintendo Entertainment System™

Characters for Fester's Quest™ licensed from Barbare Artists, Inc. Television rights licensed from Orion Television, Inc.

Watch for the hot new titles from the best name in home entertainment software.

SUNSOFT®
SUN ELECTRONICS CORPORATION
250. ASAHI. KOCHINO-CHO. KONAN-CITY. AICHI. 483. JAPAN.
PHONE: (0587) 55-2201
FAX: (0587) 55-3851

Sunsoft® is a registered trademark of SUN ELECTRONICS CORPORATION

Printed in Japan.